RECENSEMENT DU CANADA DE 1996

ACGP-2

Guide d'utilisation pour le codage du lieu de travail 3e niveau



Codage automatisé

Statistique Canada Statistics Canada

Canada

ACGP-2

Guide d'utilisation pour le codage du lieu de travail 3e niveau

Rédigé par : Division des opérations du recensement
Secteur de la statistique sociale,
des institutions et du travail

Table des matières

Page

Nota : Pour alléger le texte, le genre masculin est employé la plupart du temps pour désigner à la fois les hommes et les femmes.

1. Introduction

1.1 À qui s'adresse ce guide d'utilisation

Le présent guide d'utilisation est destiné au codeur expert chargé du codage de la variable «Lieu de travail» (aussi appelé codeur du 3e niveau), qui doit rendre des décisions relatives au codage des réponses se rapportant au lieu de travail et au nom de l'entreprise, qui sont les réponses les plus difficiles à coder.

Un système de codage interactif a été spécialement conçu pour vous aider à rendre des décisions justes et opportunes pendant l'arbitrage et le recodage de réponses ou le codage de réponses qui ont été renvoyées ou dont le codage a été différé au cours d'opérations de codage antérieures. Le présent document décrit la manière d'utiliser les fonctions de codage particulières auxquelles seul le codeur du 3e niveau a accès.

Les fonctions de codage que le codeur du 3e niveau peut utiliser comprennent aussi celles dont le codeur du 2e niveau dispose. Un codeur du 3e niveau doit connaître les fonctions du système de codage interactif de la variable «Lieu de travail» que les codeurs du 2e niveau utilisent pour pouvoir se servir du système (dans le présent guide, on fait référence à ces fonctions, sans entrer dans les détails). Si vous n'êtes pas familier avec les fonctions du système de codage interactif de la variable «Lieu de travail» auxquelles les codeurs du 2e niveau ont accès, on vous recommande de lire le **«guide d'utilisation à l'intention des codeurs des 1er et 2e niveaux»**.

Dans le guide d'utilisation et le système de codage interactif de la variable «Lieu de travail», un certain nombre de termes et d'abréviations sont employés pour désigner des unités géographiques particulières auxquelles on a recours dans le cadre du recensement de la population. Si vous ne connaissez pas ces termes et abréviations tels que RMR et côté d'îlot, on vous recommande de lire la **section 7 – Glossaire**.

Il faut posséder une connaissance de base de Windows pour pouvoir utiliser le système de codage interactif de la variable «Lieu de travail». Si vous vous servez de Windows pour la première fois, on vous recommande de lire la **section 8 – Opérations de base de Windows**.

1.2 Exemples utilisés

Dans le présent guide, les exemples sont utilisés à des fins d'illustration uniquement. Il se peut que vous obteniez des résultats différents en utilisant le système.

1.3 Autres documents de référence

Les documents ci-après portent sur d'autres aspects du codage des réponses relatives au lieu de travail.

- Guide de formation sur le Lieu de travail;
- Manuel de codage sur le Lieu de travail;
- Manuel de codage des renvois du Lieu de travail – 2e niveau;
- Guide d'utilisation pour le codage du Lieu de travail – 1er et 2e niveaux.

2. Pour commencer le codage

Avant de commencer

Pour pouvoir avoir accès au système de codage interactif de la variable «Lieu de travail» à titre de codeur du 3e niveau, vous devez d'abord satisfaire aux conditions qui suivent.

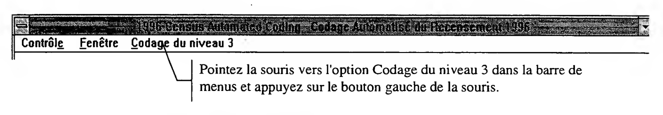
- Vous devez avoir reçu votre numéro d'identification de codeur et votre mot de passe de l'administrateur du système.
- L'administrateur du système doit vous avoir accordé l'autorisation d'agir en qualité de codeur du 3e niveau.
- Vous devez avoir avisé l'administrateur du système de votre langue de préférence. Le système est accessible dans les deux langues officielles : le français ou l'anglais.
- Vous devez avoir accès à un poste de travail ayant la configuration appropriée pour le codage de la variable «Lieu de travail».

On vous apprendra comment lancer le système de codage interactif de la variable «Lieu de travail» dans le cadre de votre formation.

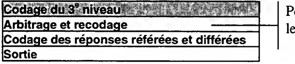
3. Menu de Codage du niveau 3

Au début d'une séance de codage du Lieu de travail, un écran vide s'affiche comportant dans les lignes du haut, le titre «Lieu de travail» ainsi qu'une barre de menus indiquant les options offertes aux codeurs du 3e niveau (voir l'illustration ci-après).

3.1 Choix d'une option du menu



La couleur de fond de l'élément du menu est mise en évidence et un menu déroulant contenant les options disponibles s'affiche comme il est illustré ci-après.



Pointez vers l'option désirée et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

De nouveau, la couleur de fond de l'option sélectionnée est mise en évidence et l'exécution de la fonction s'amorce.

3.2 Option Arbitrage et recodage

Lorsque le codeur de 3e niveau choisit l'option [Arbitrage et recodage] du menu Codage du niveau 3, il doit :

1. agir à titre d'arbitre pour ce qui concerne les cas où deux codeurs du 2e niveau ne s'entendent pas sur le code devant être attribué à des réponses échantillonnées en vue du contrôle qualitatif;
2. effectuer le recodage de lots de réponses codées par des codeurs du 2e niveau, rejetées au contrôle qualitatif et non échantillonnées en vue du contrôle qualitatif.

On peut utiliser l'une des deux stratégies de codage suivantes pour résoudre les cas qui nécessitent un arbitrage ou un recodage :

1. accepter l'un des codes attribués au cours d'une opération de codage antérieure comme étant le code le plus approprié pour les données fournies par le répondant;
2. chercher l'enregistrement le plus approprié dans les fichiers de référence à l'aide du même écran de codage que celui utilisé par les codeurs du 2e niveau.

3.3 Codage des réponses référées et différées

Lorsque le codeur de 3e niveau choisit l'option [Codage des réponses référées et différées] du menu Codage du niveau 3, il doit :

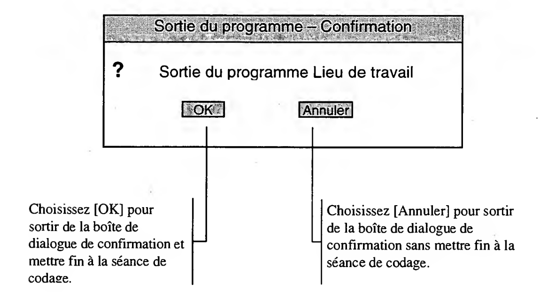
1. effectuer le codage des réponses que les codeurs des 1er et 2e niveaux n'ont pu coder et ont renvoyé aux codeurs du 3e niveau;
2. coder les réponses dont un codeur du 3e niveau a différé le codage lors d'une séance antérieure. Un codeur du 3e niveau peut avoir différé le codage pendant l'arbitrage ou lors du recodage d'une réponse.

La seule stratégie de codage offerte pour résoudre les cas qui ont été renvoyés ou différés est la suivante :

- chercher l'enregistrement le plus approprié dans les fichiers de référence à l'aide du même écran de codage que celui utilisé par les codeurs du 2e niveau.

3.4 Option Sortie

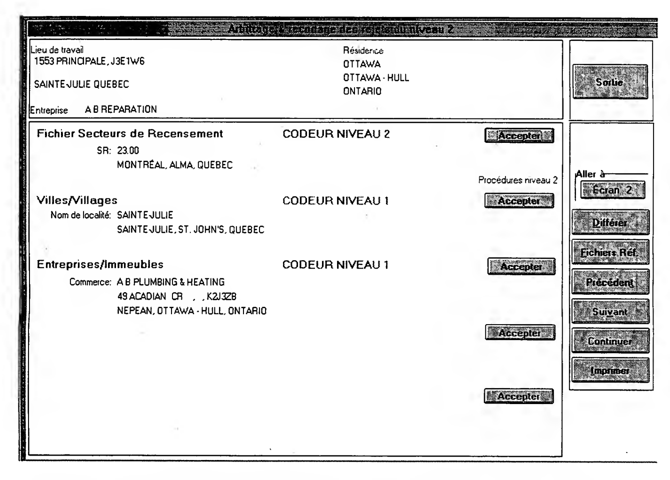
Lorsque l'option [Sortie] est sélectionnée dans le menu Codage du niveau 3, une boîte de dialogue de confirmation apparaît à l'écran. Vous devez alors fournir une réponse.



4. Arbitrage et recodage des réponses

4.1 Écran Arbitrage et recodage

Lorsque l'option [Arbitrage et recodage] est sélectionnée, un écran de codage appelé Arbitrage et recodage des rejets du niveau 2 s'affiche et renferme des données se rapportant au premier répondant dont il faut coder les réponses.



Les réponses aux questions relatives au lieu de travail, au nom de l'entreprise et au lieu de résidence sont affichées dans la partie supérieure de l'écran. L'historique du codage des réponses constitue le corps principal de l'écran de codage. L'écran Arbitrage et recodage comporte également un certain nombre de boutons d'action.

Les sections qui suivent décrivent chaque élément de cet écran.

4.2 Données fournies par le répondant

Lieu de travail	Résidence
1553 PRINCIPALE, J3E1W6	OTTAWA
SAINTE-JULIE QUEBEC	OTTAWA - HULL
	ONTARIO
Entreprise A B REPARATION	

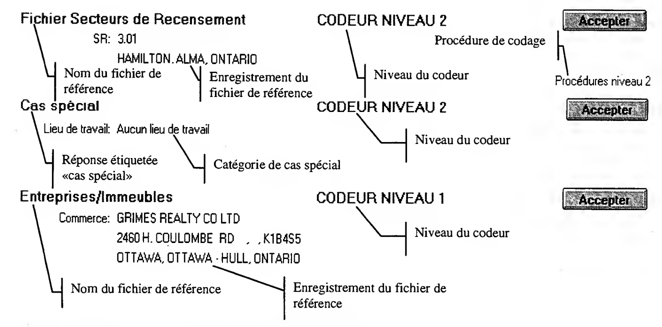
Les réponses aux questions relatives au lieu de travail, au nom de l'entreprise et au lieu de résidence sont affichées dans la partie supérieure de l'écran. Pour pouvoir coder le Lieu de travail, vous devez analyser les renseignements disponibles au sujet du répondant afin de choisir le code le plus approprié pour les données que celui-ci a fournies. Vous ne pouvez que parcourir ces renseignements (mode de lecture).

4.3 Historique du codage

Le corps principal de l'écran consiste en un historique du codage de la réponse, qui indique comment le cas a été résolu par tous les codeurs précédents.

Pour chaque opération de codage dont une réponse a déjà fait l'objet, les renseignements suivants sont affichés :

- le niveau du codeur : niveau 1 ou 2;
- le nom du fichier de référence ou un indicateur dénotant que la réponse a été étiquetée «cas spécial»;
- l'enregistrement du fichier de référence qui a été attribué ou la catégorie qui a été sélectionnée lorsque la réponse est étiquetée «cas spécial»;
- la source du code lorsque celui-ci a été attribué par un codeur du 2e niveau :
  - procédures du 1er niveau; ou
  - procédures du 2e niveau, c'est-à-dire, un des suivants :
    - procédures de recherche,
    - imputation de l'adresse, ou
    - codage du secteur de recensement.



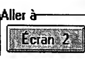
On peut seulement parcourir ces renseignements (mode de lecture).

4.4 Boutons d'action

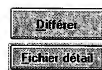
Un groupe de six boutons plus deux boutons individuels sont affichés à la verticale au côté droit de l'écran Arbitrage et recodage.



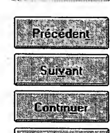
Chaque bouton contient une brève description de l'action qu'il permet d'exécuter.



Au cours d'une séance de codage, chaque bouton sera soit mis en évidence, soit en grisé, selon qu'une action donnée peut être exécutée ou non. Un bouton est mis en évidence et utilisable lorsque certaines conditions particulières à chaque action sont satisfaites.



Par exemple, le bouton [Précédent] ne peut être utilisé pour la première réponse dans une séance. Le bouton Aller à [Écran 2] n'est pas offert lorsqu'il y a moins de six (6) codes attribués antérieurement.

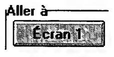


La description de chaque bouton comporte un caractère spécial (souligné) correspondant à une touche appelée touche de raccourci. Pour exécuter une action, vous pouvez cliquer sur le bouton à l'aide de la souris ou, en utilisant le clavier, appuyer sur la touche de raccourci correspondant au caractère spécial.

4.5 Aller à [Écran]

Une réponse devant faire l'objet d'un arbitrage ou d'un recodage s'est vue attribuer au moins trois (3) codes lors d'opérations de codage antérieures. Selon sa provenance, jusqu'à sept (7) codes peuvent avoir été attribués à une réponse. Le premier écran affiche un maximum de cinq (5) codes attribués antérieurement à une réponse.

Lorsque plus de cinq codes ont été attribués antérieurement à une réponse, le bouton Aller à [Écran] sert à faire apparaître le premier et le second écran d'un historique de codage et à alterner entre les deux.



Lorsqu'il y a plus de cinq codes pour une réponse, les sixième et septième codes sont affichés sur un second écran.

Cliquez sur le bouton [Écran 2] pour passer au second écran de l'historique du codage.

Arbitrage & recodage des rejets du niveau 2

Lieu de travail
323 ST JOHN RD, H9R3J1

Résidence
HAMILTON
HAMILTON
ONTARIO

Entreprise HADLEY GIFTS INC

Sortie

Villes/Villages — CODEUR NIVEAU 2 — Accepter
Nom de localité: HAMILTON
HAMILTON, HAMILTON, ONTARIO

Procédures niveau 1

Fichier Secteurs de Recensement — CODEUR NIVEAU 2 — Accepter
SR: 3.04
HAMILTON, ALMA, ONTARIO

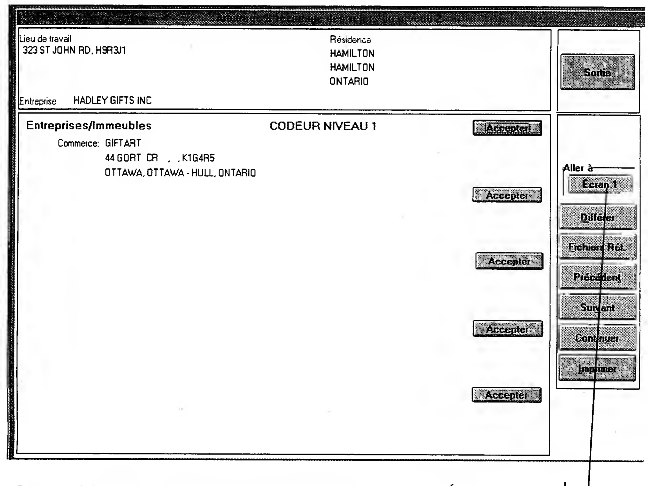
Procédures niveau 2

Cas spécial — CODEUR NIVEAU 2 — Accepter
Lieu de travail: En dehors du Canada

Cas spécial — CODEUR NIVEAU 2 — Accepter
Lieu de travail: Aucun sens

Villes/Villages — CODEUR NIVEAU 1 — Accepter
Nom de localité: ST. JEAN BAPTISTE
MONTCALM, ST. JOHN'S, MANITOBA

Aller à
Écran 2
Différer
Fichiers Réf.
Précédent
Suivant
Continuer
Imprimer



Pour revenir à l'écran 1 lorsque l'écran 2 est affiché, cliquez sur le bouton [Écran 1].

Le bouton [Écran] change d'apparence et de libellé.

Aller à Écran 2 — Le bouton est en grisé et inutilisable lorsqu'il n'y a qu'un écran d'historique du codage

Aller à Écran 2 — Le bouton Aller à Écran 2 est en surbrillance lorsqu'il y a deux écrans d'historique du codage et que l'Écran 1 est affiché.

Aller à Écran 1 — Le bouton Aller à Écran 1 est en surbrillance lorsqu'il y a deux écrans d'historique du codage et que l'écran 2 est affiché.

4.6 Accepter



On trouve un bouton [Accepter] à la droite de chaque enregistrement de fichier de référence précédemment attribué à un enregistrement de réponses par un autre codeur et figurant dans la partie historique du codage de l'écran Arbitrage et recodage.

Le bouton [Accepter] permet de sélectionner un enregistrement de fichier de référence particulier précédemment désigné par un autre codeur comme l'enregistrement à utiliser pour coder les données contenues dans l'enregistrement (affiché au haut de l'écran) renfermant les réponses fournies par le répondant (ci-après appelé enregistrement de réponses).

Arbitrage & recodage des rejets du niveau 2

Lieu de travail
1553 PRINCIPALE, J3E1W6
SAINTE-JULIE QUEBEC
Entreprise A B REPARATION

Résidence
OTTAWA
OTTAWA - HULL
ONTARIO

Sortie

Fichier Secteurs de Recensement CODEUR NIVEAU 2 Accepter
SR: 23.00
MONTRÉAL, ALMA, QUEBEC

Procédures niveau 2

Villes/Villages CODEUR NIVEAU 1 Accepter
Nom de localité: SAINTE-JULIE
SAINTE-JULIE, ST. JOHN'S, QUEBEC

Entreprises/Immeubles CODEUR NIVEAU 1 Accepter
Commerce: A B PLUMBING & HEATING
49 ACADIAN CR , K2J3Z8
NEPEAN, OTTAWA - HULL, ONTARIO

Accepter

Accepter

Aller à
Écran 2
Différer
Fichiers Réf.
Précédent
Suivant
Continuer
Imprimer

Lorsque vous cliquez sur le bouton [Accepter] associé à un enregistrement de fichier de référence particulier, vous acceptez ce dernier comme étant le plus approprié pour l'enregistrement de réponses affiché au haut de l'écran.

Une fois un code accepté, la réponse est considérée comme codée et le système cherche automatiquement la prochaine réponse à coder.

4.7 Fichiers Réf.

Lorsque aucun des codes déjà attribués qui sont affichés dans la partie historique du codage de l'écran Arbitrage et recodage ne semble être le code le plus approprié, un codeur du 3e niveau peut choisir une autre stratégie de codage.



dans l'écran Arbitrage et recodage

Le bouton [Fichiers Réf.] permet de commuter à l'écran de codage utilisé par les codeurs du 2e niveau pour explorer des fichiers de référence.

Lorsqu'on appuie sur le bouton [Fichiers Réf.] dans l'écran Arbitrage et recodage, on fait apparaître l'écran de codage utilisé par les codeurs du 2e niveau avec les données du répondant à coder. Un codeur du 3e niveau peut choisir de parcourir des fichiers de référence différents à l'aide du même écran de codage conçu pour les codeurs du 2e niveau.

Arbitrage & recodage des rejets du niveau 2

Lieu de travail
1553 PRINCIPALE, J3E1W6
SAINTE-JULIE QUEBEC
Entreprise A B REPARATION

Résidence
OTTAWA
OTTAWA - HULL
ONTARIO

Sortie

Fichier Secteurs de Recensement — CODEUR NIVEAU 2 — Accepter
SR: 23.00
MONTRÉAL, ALMA, QUEBEC
Procédures niveau 2

Villes/Villages — CODEUR NIVEAU 1 — Accepter
Nom de localité: SAINTE-JULIE
SAINTE-JULIE, ST. JOHN'S, QUEBEC

Entreprises/Immeubles — CODEUR NIVEAU 1 — Accepter
Commerce: A B PLUMBING & HEATING
49 ACADIAN CR , , K2J3Z8
NEPEAN, OTTAWA - HULL, ONTARIO

Accepter

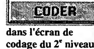
Accepter

Aller à
Écran 2
Différer
Fichiers Réf.
Précédent
Suivant
Continuer
Imprimer

Dans le présent guide, l'écran ci-dessus est appelé **écran de codage du 2e niveau**.

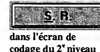
Dès l'accès à cet écran, le système aide le codeur en cherchant automatiquement l'enregistrement qui correspond le plus dans l'un des fichiers de référence. L'enregistrement fourni à la suite de la recherche implicite est affiché dans la partie inférieure de l'écran.

Voici un aperçu des options dont les codeurs du 3e niveau disposent pour résoudre des cas à l'aide de l'écran de codage du 2e niveau.



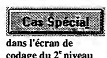
dans l'écran de codage du 2e niveau

Pour attribuer aux données du répondant l'enregistrement choisi dans l'un des fichiers de référence.



dans l'écran de codage du 2e niveau

Pour charger le fichier de référence des secteurs de recensement et y choisir un enregistrement.



dans l'écran de codage du 2e niveau

Pour désigner une réponse comme étant un cas spécial. Un cas spécial est une réponse «bizarre» qui ne peut pas être codée à l'aide d'aucun des fichiers de référence disponibles.

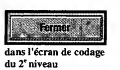


dans l'écran de codage du 2e niveau

Pour différer le codage d'une réponse à plus tard. On peut aussi utiliser le bouton [Différer] dans l'écran Arbitrage et recodage.

Lorsqu'on appuie sur l'un des boutons ci-dessus dans l'écran de codage du 2e niveau et que l'action correspondante est exécutée, la réponse est considérée comme codée; le système revient alors à l'écran Arbitrage et recodage et cherche la prochaine réponse à coder.

En tout temps, un codeur du 3e niveau peut décider de revenir à l'écran Arbitrage et recodage depuis l'écran de codage du 2e niveau sans coder la réponse en utilisant le bouton [Fermer].

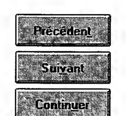


dans l'écran de codage du 2e niveau

Pour fermer l'écran de codage du 2e niveau et revenir à l'écran Arbitrage et recodage sans coder la réponse.

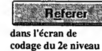
<u>Qu'y a-t-il de différent pour le codeur du 3e niveau dans l'écran de codage du 2e niveau</u>?

Les fonctions offertes aux codeurs du 3e niveau comprennent toutes celles dont les codeurs du 2e niveau disposent, à l'exception des fonctions ci-après. Les boutons qui suivent sont toujours en grisé et sont inutilisables par les codeurs du 3e niveau dans l'écran de codage du 2e niveau.



dans l'écran de codage du 2e niveau

Les boutons correspondant à ceux-ci qu'un codeur du 3e niveau peut utiliser se trouvent dans l'écran Arbitrage et recodage. Ils ne sont pas disponibles dans l'écran de codage du 2e niveau.



dans l'écran de codage du 2e niveau

Le bouton [Référer] est utilisé par les codeurs du 1er et du 2e niveau pour renvoyer une réponse à une équipe de codeurs experts plus expérimentés. Ce bouton n'est pas disponible aux codeurs du 3e niveau.

Lorsqu'un codeur du 3e niveau effectue l'arbitrage ou le recodage de réponses, il peut différer le codage à plus tard à l'aide du bouton [Différer], lequel peut être utilisé tant dans l'écran de codage du 2e niveau que dans l'écran Arbitrage et recodage.

4.8 Différer

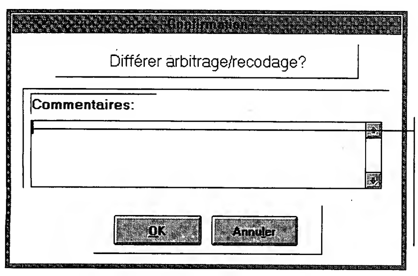


dans l'écran Arbitrage et recodage

Le bouton [Différer] permet de différer le codage d'une réponse à plus tard. Lorsqu'on procède à l'arbitrage et au recodage de réponses, il est possible d'utiliser le bouton [Différer] tant dans l'écran Arbitrage et recodage que dans l'écran de codage du 2e niveau.

À n'importe quel moment pendant que vous tentez de comparer ou de recoder une réponse, vous pouvez décider de différer le codage à plus tard pour pouvoir effectuer une recherche ou consulter d'autres membres de l'équipe de codage du 3e niveau relativement aux cas les plus difficiles.

Lorsque vous cliquez sur le bouton [Différer], une boîte de dialogue Confirmation apparaît à l'écran. Vous devez fournir une réponse.



Pour entrer un message : Placez le curseur à l'endroit où vous désirez entrer du texte et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Un point d'insertion clignotant indique où le texte sera introduit.

La zone des commentaires est facultative. Il s'agit d'une zone d'introduction de données dans laquelle vous pouvez inscrire un message à transmettre aux autres membres de l'équipe de codage du 3e niveau.

1. Inscrivez les observations que vous voulez transmettre aux autres membres de l'équipe de codage du 3e niveau.

2. Choisissez [O.K.] pour confirmer que vous désirez différer le codage à plus tard. Une fois que le codage d'une réponse est différé, le système cherche automatiquement la prochaine réponse à coder.

3. Choisissez [Annuler] pour annuler et sortir de la boîte de dialogue Confirmation.

4.9 Imprimer

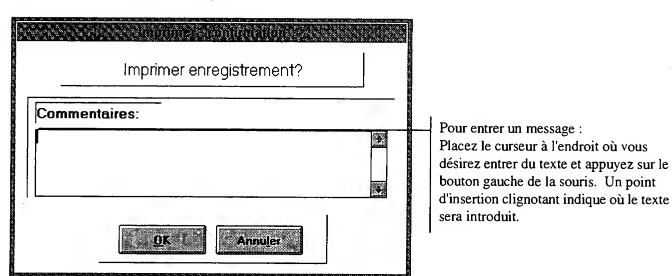


dans l'écran Arbitrage et recodage

Le bouton [Imprimer] permet d'imprimer un rapport structuré faisant état de la réponse à coder et de l'historique de son codage.

À n'importe quel moment pendant que vous tentez de procéder à l'arbitrage ou de recoder une réponse, vous pouvez décider d'imprimer un rapport contenant la réponse à coder et l'historique de son codage. Cette opération équivaut à imprimer l'écran Arbitrage et recodage.

Lorsque vous cliquez sur le bouton [Imprimer], une boîte de dialogue Imprimer - confirmation apparaît à l'écran. Vous devez fournir une réponse.



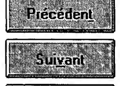
La zone des commentaires est facultative. Il s'agit d'une zone d'introduction de données dans laquelle vous pouvez inscrire des notes pour vous-même ou un message à transmettre aux autres membres de l'équipe de codage du 3e niveau.

1. Inscrivez les observations que vous voulez transmettre aux autres membres de l'équipe de codage du 3e niveau.

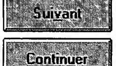
2. Choisissez [OK] pour confirmer que vous désirez imprimer le rapport.

3. Choisissez [Annuler] pour annuler et sortir de la boîte de dialogue Imprimer - confirmation.

4.10 Précédent/Suivant/Continuer



Le bouton [Précédent] permet de retourner à une réponse déjà observée.



Le bouton [Suivant] permet d'avancer à la prochaine réponse déjà observée.



dans l'écran Arbitrage et recodage

Le bouton [Continuer] permet de sauter toutes les réponses déjà observées et de retourner à la première réponse non encore codée pour poursuivre le codage.

Pendant le codage de réponses à l'aide de l'écran Arbitrage et recodage, vous pouvez décider de revoir une réponse déjà observée. Le système vous permet de reculer jusqu'à quatre (4) de ces réponses déjà observées.

Chaque fois que vous appuyez sur le bouton [Précédent], le système revient à une réponse déjà observée de plus. Ce bouton est utilisable <u>seulement</u> après qu'au moins une réponse a été codée, a fait l'objet d'un report ou a été étiquetée «cas spécial».

Chaque fois que vous appuyez sur le bouton [Suivant], le système avance d'une réponse déjà observée de plus jusqu'à ce que vous vous trouviez à la première réponse non encore codée. Ce bouton est utilisable <u>seulement</u> après que le bouton [Précédent] a été sélectionné.

Lorsqu'on appuie sur les boutons [Précédent] et [Suivant], une réponse déjà observée est affichée comme si elle n'avait jamais été codée, fait l'objet d'un report ou été étiquetée «cas spécial». En regardant à l'écran, vous ne pouvez pas savoir comment vous aviez résolu le cas auparavant.

Vous pouvez utiliser le bouton [Continuer] pour retourner à la première réponse non encore codée et poursuivre le codage. Chaque réponse déjà observée qu'on saute conserve le code qui lui a été attribué auparavant ou son état, à moins qu'elle n'ait été explicitement recodée.

réponses déjà observées

Appuyer sur [Précédent] quatre fois
Appuyer sur [Suivant] deux fois
Appuyer sur [Continuer]

Lorsqu'on code une réponse déjà observée, il se produit les choses suivantes à l'écran.

Dans l'écran de codage du 2ᵉ niveau : 

devient 

Dans l'écran Arbitrage et recodage : Une mise en garde s'affiche au-dessus des boutons d'action. 

4.11 Sortie



de l'écran Arbitrage et recodage

Le bouton [Sortie] sert à mettre fin à la séance de codage dans l'écran Arbitrage et recodage.

À n'importe quel moment pendant le codage de réponses à l'aide de l'écran Arbitrage et recodage, vous pouvez choisir de mettre fin à la séance de codage.

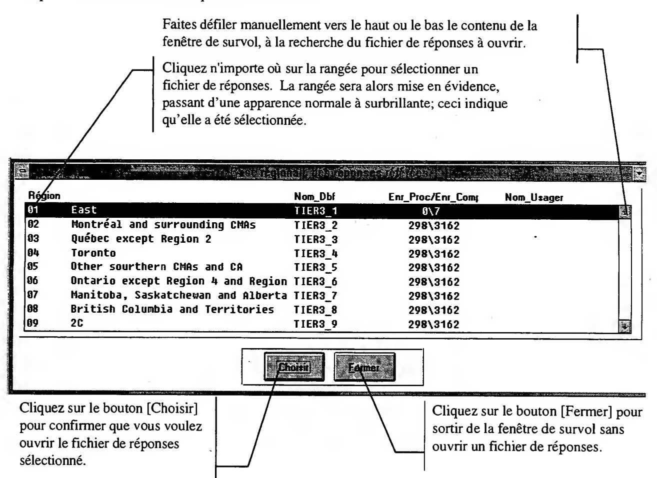
Lorsque vous cliquez sur le bouton [Sortie] dans l'écran Arbitrage et recodage, le système vous ramène au menu Lieu de travail pour le codage du 3e niveau, où vous pouvez choisir de commencer une autre séance de codage ou de sortir du système de codage interactif de la variable «Lieu de travail».

Conseil : Lorsque vous utilisez l'écran de codage du 2e niveau et que vous voulez mettre fin à la séance de codage, cliquez sur le bouton [Fermer] pour retourner à l'écran Arbitrage et recodage. Dans ce dernier, utilisez le bouton [Sortie] comme il est expliqué ci-dessus.

5. Codage des réponses référées/différées

5.1 Sélection d'un fichier contenant des réponses référées/différées

Lorsque l'option [Codage des réponses référées et différées] est sélectionnée, le système fait apparaître une fenêtre de survol appelée [Base régionale des réponses référées] qui dresse la liste de tous les fichiers contenant les réponses référées/différées et qui doivent être codées.



Les noms abrégés suivants sont utilisés pour les en-têtes de zone.

Région	Numéro et nom de la base de données régionale
Nom_Dbf	Nom du fichier de la base de données
Enr_Proc	Nombre de réponses qui ont été traitées (codées) dans le fichier de la base de données
Enr_Comp	Nombre total de réponses dans le fichier de la base de données
Nom_Usager	Nom de l'utilisateur qui se sert actuellement du fichier de la base de données, s'il y a lieu

En qualité de codeur du 3[e] niveau, vous devez sélectionner dans la base de données un fichier parmi ceux qui ne sont pas utilisés actuellement par un autre usager. Une zone Nom_Usager vide indique que le fichier n'est pas utilisé et peut être choisi. Lorsque cette zone n'est pas en blanc, cela signifie que le fichier est utilisé et ne peut pas être sélectionné.

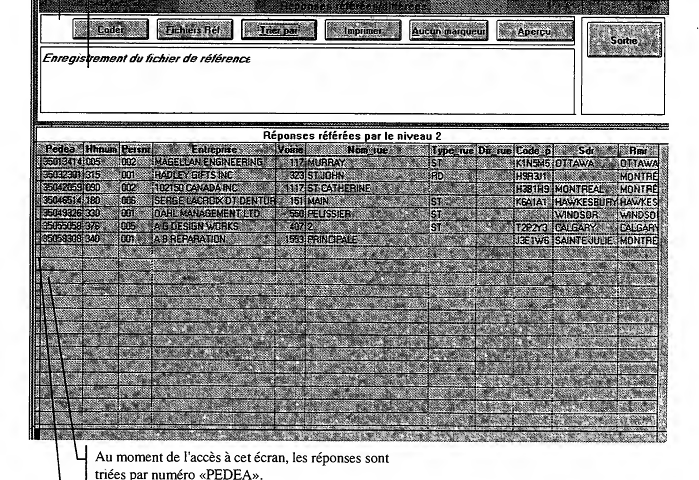
5.2 Écran Réponses référées/différées

Lorsqu'un fichier contenant des réponses référées/différées est ouvert, un écran de codage appelé [Réponses référées/différées] s'affiche.

La partie inférieure de l'écran consiste en une liste déroulante de toutes les réponses emmagasinées dans la Base régionale des réponses référées/différées. Chacune de ces réponses doit être codée. Cet écran de codage a été conçu de manière à permettre à un codeur du 3e niveau d'appliquer une décision de codage à plusieurs réponses sélectionnées à la fois.

Au moment de l'accès à cet écran, aucune réponse n'a encore été mise en évidence; ainsi, tous les boutons d'action sont en grisé et ne sont pas utilisables, à l'exception des boutons [Trier par] et [Sortie].

Au moment de l'accès à cet écran, aucun enregistrement d'un fichier de référence n'a encore été sélectionné; ainsi, la partie de l'écran réservée à cet enregistrement est vide.

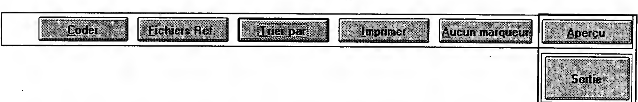


Au moment de l'accès à cet écran, les réponses sont triées par numéro «PEDEA».

Au moment de l'accès à cet écran, la première colonne de chaque rangée est vide. Aucune réponse n'a encore été marquée comme appartenant à un groupe.

Les sections qui suivent donnent une description de chaque élément de l'écran Réponses référées/différées.

5.3 Boutons d'action



Un groupe de six boutons plus un bouton [Sortie] individuel sont affichés à l'horizontale dans la rangée supérieure de l'écran Réponses référées/différées. Chaque bouton contient une brève description de l'action qu'il permet d'exécuter.

Au cours d'une séance de codage, chaque bouton sera soit mis en évidence, soit en grisé, selon qu'une action donnée peut être exécutée ou non. Un bouton est mis en évidence et utilisable lorsque certaines conditions particulières à chaque action sont satisfaites.

Exemples :
Le bouton [Code] n'est utilisable que si un enregistrement d'un fichier de référence est sélectionné et si la première colonne d'au moins un enregistrement de réponses est marquée.

Les boutons [Fichiers Réf.], [Imprimer], [Aucun marqueur] et [Aperçu] ne sont utilisables que lorsque la première colonne d'au moins un enregistrement de réponses est marquée.

La description de chaque bouton comporte un caractère spécial (souligné) correspondant à une touche appelée touche de raccourci. Pour exécuter une action, vous pouvez cliquer sur le bouton à l'aide de la souris ou, en utilisant le clavier, appuyer sur la touche de raccourci correspondant au caractère spécial.

5.4 Enregistrement d'un fichier de référence

Cette partie de l'écran affiche l'enregistrement d'un fichier de référence qui a été actuellement sélectionné à partir de l'écran de codage du 2e niveau, si applicable. Au moment de l'accès à l'écran, cette partie est vide parce qu'aucun enregistrement d'un fichier de référence n'a encore été sélectionné à partir de l'écran de codage du 2e niveau.

L'illustration ci-dessous est un exemple de cette partie de l'écran après qu'on a appuyé sur le bouton [Fichiers Réf.] et qu'on a sélectionné un enregistrement correspondant à la réponse dans l'un des fichiers de référence à l'aide de l'écran de codage du 2e niveau.

Enregistrement du fichier de référence — Codes Postaux

Code Postal: K1N5M5, OTTAWA
67 to 123 MURRAY ST
OTTAWA, OTTAWA - HULL, ONTARIO

L'illustration ci-dessous est un exemple de cette partie de l'écran après qu'on a appuyé sur le bouton [Fichiers Réf.] et qu'on a sélectionné pour la réponse un des états de cas spécial à partir de l'écran de codage du 2e niveau.

Enregistrement du fichier de référence	Cas spécial
Lieu de travail: À domicile	

5.5 Fenêtre de survol des réponses

La partie inférieure de l'écran consiste en une liste déroulante des réponses qui ont été référées par des codeurs du 1er ou du 2e niveau, ou dont le codage a été différé par des codeurs du 3e niveau. Chaque rangée correspond à un répondant et chaque colonne représente une caractéristique particulière de ce dernier.

Réponses référées par le niveau 2

Pedea	Hhnum	Persnr	Entreprise	Voine	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Code_p	Sdr	Rmr
35013414	005	002	MAGELLAN ENGINEERING	117	MURRAY	ST		K1N5M5	OTTAWA	OTTAWA
35032301	315	001	HADLEY GIFTS INC	323	ST JOHN	RD		H9R3J1		MONTRÉ
35042059	090	002	102150 CANADA INC	1117	ST CATHERINE			H3B1H9	MONTREAL	MONTRÉ
35046514	180	006	SERGE LACROIX DT DENTUR	151	MAIN	ST		K6A1A1	HAWKESBURY	HAWKES
35049326	330	001	DAHL MANAGEMENT LTD	550	PELISSIER	ST			WINDSOR	WINDSO
35055058	376	005	A G DESIGN WORKS	407	2	ST		T2P2Y3	CALGARY	CALGARY
35058308	340	001	A B REPARATION	1553	PRINCIPALE			J3E1W6	SAINTE JULIE	MONTRÉ

Chaque fenêtre ne présente qu'une partie du fichier de réponses à la fois. Vous pouvez utiliser les barres de défilement qui apparaissent le long des bords droit et inférieur de la fenêtre pour parcourir le fichier de réponses. Si vous ne connaissez pas ces opérations Windows, reportez-vous à la **section 6 – Défilement d'un fichier.**

Cet écran illustre les mêmes enregistrements de réponses lorsqu'on les fait défiler jusqu'à l'extrême droite de la fenêtre.

Réponses référées par le niveau 2

Prov	Adrorig	Cporig	Sdrorig	Sdres	Rmres	Maison	Extcan	Pas_fixe	Habituel	Note	Note_impr
ONTARIO	117 MURRAY ST	K1N5M5	OTTAWA ONTARIO			0	0	0	0	memo	
QUEBEC	323 ST JOHN RD	H9R3J1		HAMILTON	HAMILTO	0	0	0	0	memo	
QUEBEC	1117 ST CATHERINE	H3B1H9	MONTREAL QUEBEC	GRIMSBY	HAMILTO	0	0	0	0	memo	
ONTARIO	151 MAIN	K6A1A1	HAWKESBURY ONTARI	MARKHAM	TORONTO	0	0	1	0	memo	
ONTARIO	550 PELISSIER ST	AAA	WINDSOR ONTARIO	MISSISSAU	TORONTO	0	0	0	0	memo	
ALBERTA	407 2 ST	T2P2Y3	CALGARY ALBERTA	OAKVILLE	TORONTO	0	0	0	0	Memo	
QUEBEC	1553 PRINCIPALE	J3E1W5	SAINTE JULIE QUEBEC	OTTAWA	OTTAWA	0	0	0	0	memo	

Colonne 1

Un codeur du 3ᵉ niveau peut choisir de grouper ensemble des réponses à coder ou à les imprimer en raison de leur similitude ou de leur nature commune. La première colonne ne comporte pas d'en-tête et est mise en évidence lorsque vous cliquez sur celle-ci. Lorsque la première colonne d'une rangée est mise en évidence, cela indique que la réponse est marquée et appartient à un groupe de réponses. Cette colonne spéciale ne peut pas être redimensionnée ni déplacée.

Colonnes 2 à 24

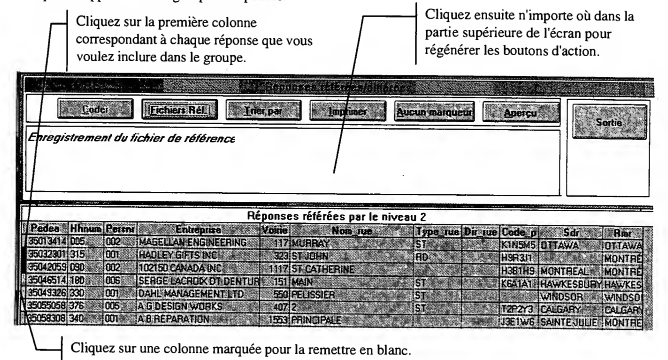
Toutes les autres colonnes comportent un en-tête et chacune de ces zones peut être déplacée ou redimensionnée.

Pedea	Province, CÉF et SD de résidence;
Hhnum	Numéro de ménage;
Persnr	Numéro de la personne dans le ménage;
Entreprise	Réponse écrite non décomposée à la question relative au «nom de l'entreprise»;
Voirie	Version décomposée du numéro de voirie de l'adresse réelle;
Nom_rue	Version décomposée du nom de rue;
Type_rue	Version décomposée du genre de rue;
Dir_rue	Version décomposée de la direction de la rue;
Code_p	Code postal obtenu lors d'un traitement par lots à l'aide du logiciel PCODE;
Sdr	Version décomposée du nom de la ville, du village, de la réserve indienne;
Rmr	Nom de la RMR/AR (obtenu lors d'un traitement par lots) correspondant au lieu de travail;
Prov	Version décomposée de la province ou du territoire;
Adorig	Réponse écrite non décomposée à la question relative à l'adresse («n° et rue»);
Cporig	Réponse écrite non décomposée à la question relative au «code postal» correspondant au lieu de travail;
Sdorig	Réponse écrite non décomposée à la question relative au «nom de la ville, du village ou de la réserve indienne» - Variable «Lieu de travail»;
Sdrres	Nom de la SDR de résidence;
Rmrres	Nom de la RMR/AR de résidence;
Maison	Réponse à la case à cocher «À domicile» - Variable «Lieu de travail»;
Extcan	Réponse à la case à cocher «En dehors du Canada» - Variable «Lieu de travail»;
Pas_fixe	Réponse à la case à cocher «Sans adresse de travail fixe» - Variable «Lieu de travail»;
Habituel	Réponse à la case à cocher «À l'adresse précisée ci-dessous» - Variable «Lieu de travail»;
Note	Observations inscrites par des codeurs précédents lorsque la réponse a été référée ou différée; et
Note_impr	Observations inscrites par le codeur du 3e niveau lorsque la réponse est imprimée.

5.6 Marquage de la première colonne

Un codeur du 3e niveau peut choisir de grouper des réponses en raison de leur similitude ou de leur nature commune. L'écran Réponses référées/différées est conçu de manière à permettre aux codeurs du 3e niveau d'appliquer une décision à plusieurs réponses sélectionnées à la fois ou de générer un rapport pour un groupe de réponses.

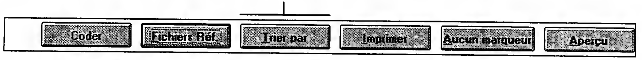
Lorsque vous cliquez sur la première colonne (de n'importe quelle rangée) qui est en blanc, celle-ci est mise en évidence. Lorsque la première colonne d'une rangée est mise en évidence, cela indique que la réponse est marquée et appartient à un groupe de réponses.



Pedea	Hhnum	Persnr	Entreprise	Voine	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Code_p	Sdr	Rmr
35013414	005	002	MAGELLAN ENGINEERING	117	MURRAY	ST		K1N5M5	OTTAWA	OTTAWA
35032301	315	001	HADLEY GIFTS INC	323	ST JOHN	RD		H9R3J1		MONTRÉ
35042059	090	002	102150 CANADA INC	1117	ST CATHERINE			H3B1H9	MONTREAL	MONTRÉ
35046514	180	006	SERGE LACROIX DT DENTUR	151	MAIN	ST		K6A1A1	HAWKESBURY	HAWKES
35049326	330	001	DAHL MANAGEMENT LTD	550	PELISSIER	ST			WINDSOR	WINDSO
35055058	376	005	A G DESIGN WORKS	407	2	ST		T2P2Y3	CALGARY	CALGARY
35058308	340	001	A B REPARATION	1553	PRINCIPALE			J3E1W6	SAINTE JULIE	MONTRÉ

Le nombre et le genre d'actions qui sont exécutables dépendent de la présence d'au moins un enregistrement de réponses marqué.

Lorsque aucun enregistrement n'est marqué, un seul bouton d'action est utilisable. À ce moment-là, le codeur du 3e niveau ne peut que trier les réponses.



Lorsqu'au moins un enregistrement de réponses est marqué mais qu'aucun enregistrement d'un fichier de référence n'a été sélectionné à partir de l'écran de codage du 2e niveau, les boutons d'action ci-après sont utilisables.



Lorsqu'au moins un enregistrement de réponses est marqué et que l'enregistrement d'un fichier de référence n'a été sélectionné à partir de l'écran de codage du 2e niveau, tous les boutons d'action sont utilisables.



5.7 Aucun marqueur



Le bouton [Aucun marqueur] remet en blanc la première colonne de tous les enregistrements de réponses.

Ce bouton est utilisable uniquement si la première colonne d'au moins un enregistrement de réponses est marquée. Lorsqu'on appuie sur le bouton [Aucun marqueur], le système remet automatiquement en blanc la première colonne de tous les enregistrements correspondant à des réponses référées/différées; tous les boutons d'action sont alors en grisé, à l'exception du bouton [Trier par].



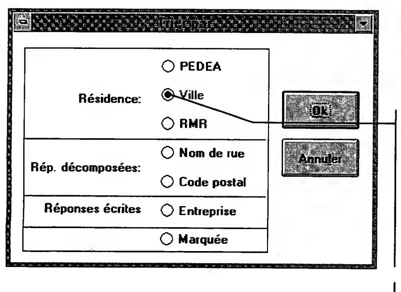
5.8 Trier par



Le bouton [Trier par] permet d'exécuter une fonction qui modifie l'ordre de tri des enregistrements affichés dans la fenêtre de survol des réponses référées/différées.

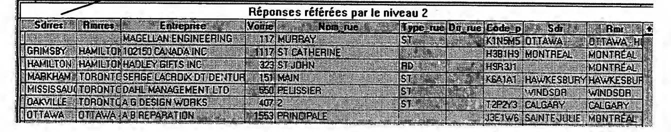
En triant la liste de ces réponses référées/différées, les codeurs du 3[e] niveau peuvent déceler les similitudes et les différences dans les profils de réponse. Le tri des réponses est utile lorsqu'on tente de grouper des réponses.

Lorsque vous cliquez sur le bouton [Trier par], la boîte de dialogue Trier par apparaît à l'écran.



1. Sélectionnez l'ordre de tri dans lequel les enregistrements doivent être affichés.
2. Choisissez [OK] pour faire exécuter le tri. Cliquez n'importe où dans la deuxième fenêtre au bas de l'écran pour faire afficher les données dans l'ordre demandé.
3. Choisissez [Annuler] pour sortir de la boîte de dialogue Trier par sans modifier l'ordre d'affichage des enregistrements.

4. Les réponses sont affichés automatiquement dans l'ordre de tri demandé.



Réponses référées par le niveau 2

Sdrres	Rmres	Entreprise	Voirie	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Code_p	Sdr	Rmr
		MAGELLAN ENGINEERING	117	MURRAY	ST		K1N5M5	OTTAWA	OTTAWA - H
GRIMSBY	HAMILTON	102150 CANADA INC	1117	ST CATHERINE			H3B1H9	MONTREAL	MONTRÉAL
HAMILTON	HAMILTON	HADLEY GIFTS INC	323	ST JOHN	RD		H9R3J1		MONTRÉAL
MARKHAM	TORONTO	SERGE LACROIX DT DENTUR	151	MAIN	ST		K6A1A1	HAWKESBURY	HAWKESBUR
MISSISSAUG	TORONTO	DAHL MANAGEMENT LTD	550	PELISSIER	ST			WINDSOR	WINDSOR
OAKVILLE	TORONTO	A G DESIGN WORKS	407	2	ST		T2P2Y3	CALGARY	CALGARY
OTTAWA	OTTAWA	A B REPARATION	1553	PRINCIPALE			J3E1W6	SAINTE JULIE	MONTRÉAL

L'ordre dans lequel les zones occupent les colonnes dépend de la zone qu'on a sélectionnée pour faire l'objet du tri. Toutefois, un codeur peut choisir de modifier l'ordre et la taille d'affichage de n'importe quelle colonne (à l'exception de la première colonne, qui ne peut pas être déplacée ni redimensionnée). Si vous ne connaissez pas ces opérations Windows, reportez-vous à la **section 6 – Défilement d'un fichier.**

Voici des exemples d'enregistrements provenant d'un fichier de réponses présentés dans des ordres de tri différents.

Tri par : ⊙ PEDEA

Réponses référées par le niveau 2

Pedea	Hhnum	Persnr	Entreprise	Voirie	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Code_p	Sdr	Rmr
35013414	005	002	MAGELLAN ENGINEERING	117	MURRAY	ST		K1N5M5	OTTAWA	OTTAWA
35032301	315	001	HADLEY GIFTS INC	323	ST JOHN	RD		H9R3J1		MONTRÉ
35042059	090	002	102150 CANADA INC	1117	ST CATHERINE			H3B1H9	MONTREAL	MONTRÉ
35046514	180	006	SERGE LACROIX DT DENTUR	151	MAIN	ST		K6A1A1	HAWKESBURY	HAWKES
35049326	330	001	DAHL MANAGEMENT LTD	550	PELISSIER	ST			WINDSOR	WINDSO
35055058	376	005	A G DESIGN WORKS	407	2	ST		T2P2Y3	CALGARY	CALGARY
35058308	340	001	A B REPARATION	1553	PRINCIPALE			J3E1W6	SAINTE JULIE	MONTRÉ

Tri par : ⊙ RMR

Réponses référées par le niveau 2

Rmres	Entreprise	Voirie	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Code_p	Rmr	Sdr	Prov
	MAGELLAN ENGINEERING	117	MURRAY	ST		K1N5M5	OTTAWA - HUL	OTTAWA	ONTARIO
HAMILTON	102150 CANADA INC	1117	ST CATHERINE			H3B1H9	MONTRÉAL	MONTREAL	QUEBEC
HAMILTON	HADLEY GIFTS INC	323	ST JOHN	RD		H9R3J1	MONTRÉAL		QUEBEC
OTTAWA	A B REPARATION	1553	PRINCIPALE			J3E1W6	MONTRÉAL	SAINTE JULIE	QUEBEC
TORONTO	A G DESIGN WORKS	407	2	ST		T2P2Y3	CALGARY	CALGARY	ALBERTA
TORONTO	SERGE LACROIX DT DENTUR	151	MAIN	ST		K6A1A1	HAWKESBURY	HAWKESBURY	ONTARIO
TORONTO	DAHL MANAGEMENT LTD	550	PELISSIER	ST			WINDSOR	WINDSOR	ONTARIO

Tri par : ⊙ Nom de rue

Réponses référées par le niveau 2

Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Voirie	Code_p	Entreprise	Sdr	Rmr	Prov	Adrorig
2	ST		407	T2P2Y3	A G DESIGN WORKS	CALGARY	CALGARY	ALBERTA	407 2 ST
MAIN	ST		151	K6A1A1	SERGE LACROIX DT DENTUR	HAWKESBURY	HAWKESBURY	ONTARIO	151 MAIN
MURRAY	ST		117	K1N5M5	MAGELLAN ENGINEERING	OTTAWA	OTTAWA - HUL	ONTARIO	117 MURR
PELISSIER	ST		550		DAHL MANAGEMENT LTD	WINDSOR	WINDSOR	ONTARIO	550 PELIS
PRINCIPALE			1553	J3E1W6	A B REPARATION	SAINTE JULIE	MONTRÉAL	QUEBEC	1553 PRIN
ST CATHERINE			1117	H3B1H9	102150 CANADA INC	MONTREAL	MONTRÉAL	QUEBEC	1117 ST C
ST JOHN	RD		323	H9R3J1	HADLEY GIFTS INC		MONTRÉAL	QUEBEC	323 ST JO

Tri par : ⊙ Code postal

Réponses référées par le niveau 2

Code_p	Voirie	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Entreprise	Rmr	Sdr	Prov	Adrorig
	550	PELISSIER	ST		DAHL MANAGEMENT LTD	WINDSOR	WINDSOR	ONTARIO	550 PELIS
H3B1H9	1117	ST CATHERINE			102150 CANADA INC	MONTRÉAL	MONTREAL	QUEBEC	1117 ST C
H9R3J1	323	ST JOHN	RD		HADLEY GIFTS INC	MONTRÉAL		QUEBEC	323 ST JO
J3E1W6	1553	PRINCIPALE			A B REPARATION	MONTRÉAL	SAINTE JULIE	QUEBEC	1553 PRIN
K1N5M5	117	MURRAY	ST		MAGELLAN ENGINEERING	OTTAWA - HUL	OTTAWA	ONTARIO	117 MURR
K6A1A1	151	MAIN	ST		SERGE LACROIX DT DENTUR	HAWKESBURY	HAWKESBURY	ONTARIO	151 MAIN
T2P2Y3	407	2	ST		A G DESIGN WORKS	CALGARY	CALGARY	ALBERTA	407 2 ST

Tri par : ⊙ Entreprise

Réponses référées par le niveau 2

Entreprise	Voirie	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Code_p	Rmr	Sdr	Prov	Adrorig
102150 CANADA INC	1117	ST CATHERINE			H3B1H9	MONTRÉAL	MONTREAL	QUEBEC	1117 ST C
A B REPARATION	1553	PRINCIPALE			J3E1W6	MONTRÉAL	SAINTE JULIE	QUEBEC	1553 PRIN
A G DESIGN WORKS	407	2	ST		T2P2Y3	CALGARY	CALGARY	ALBERTA	407 2 ST
DAHL MANAGEMENT LTD	550	PELISSIER	ST			WINDSOR	WINDSOR	ONTARIO	550 PELIS
HADLEY GIFTS INC	323	ST JOHN	RD		H9R3J1	MONTRÉAL		QUEBEC	323 ST JO
MAGELLAN ENGINEERING	117	MURRAY	ST		K1N5M5	OTTAWA - HUL	OTTAWA	ONTARIO	117 MURR
SERGE LACROIX DT DENTUR	151	MAIN	ST		K6A1A1	HAWKESBURY	HAWKESBURY	ONTARIO	151 MAIN

Tri par : ⊙ Colonne marquée

Réponses référées par le niveau 2

Pedea	Hhnum	Pernr	Entreprise	Voirie	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Code_p	Sdr	Rmr
35058308	340	001	A 8 REPARATION	1553	PRINCIPALE			J3E1W6	SAINTE-JULIE	MONTRÉ
35055058	376	005	A G DESIGN WORKS	407	2	ST		T2P2Y3	CALGARY	CALGARY
35046514	180	006	SERGE LACROIX DT DENTUR	151	MAIN	ST		K6A1A1	HAWKESBURY	HAWKES
35049326	330	001	DAHL MANAGEMENT LTD	550	PELISSIER	ST			WINDSOR	WINDSO
35013414	005	002	MAGELLAN ENGINEERING	117	MURRAY	ST		K1N5M5	OTTAWA	OTTAWA
35042059	090	002	102150 CANADA INC	1117	ST CATHERINE			H3B1H9	MONTREAL	MONTRÉ
35032301	315	001	HADLEY GIFTS INC	323	ST JOHN	RD		H9R3J1		MONTRÉ

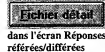
Lorsque les réponses sont triées selon la colonne marquée, les réponses ne sont pas automatiquement affichées dans l'ordre demandé.

Cliquez n'importe où dans la fenêtre de survol pour faire afficher les réponses dans l'ordre demandé. Cette étape supplémentaire n'est nécessaire que pour ce genre de tri.

Lorsque les réponses sont triées selon la colonne marquée, les rangées dont la première colonne n'est pas marquée sont affichées en premier, suivies des rangées dont la première colonne est marquée. Cette option est utile pour vérifier la composition d'un groupe de réponses marquées.

5.9 Fichiers Réf.

À n'importe quel moment pendant que vous tentez de résoudre des cas de réponses référées/différées, vous pouvez choisir de chercher dans des fichiers de référence le code le plus approprié en ayant recours au même écran de codage et à la même procédure conçus pour les codeurs du 2[e] niveau. Le bouton [Fichiers Réf.] n'est utilisable que si au moins un enregistrement de réponses est marqué.



dans l'écran Réponses référées/différées

Le bouton [Fichiers Réf.] permet de commuter à l'écran de codage utilisé par les codeurs du 2[e] niveau.

Lorsqu'on appuie sur le bouton [Fichiers Réf.] dans l'écran Réponses référées/différées, le système fait apparaître l'écran de codage utilisé par les codeurs du 2[e] niveau avec les données du **premier répondant** à coder incluses dans le groupe des réponses marquées.

Dès l'accès à cet écran, le système aide le codeur en cherchant automatiquement l'enregistrement qui correspond le plus dans l'un des fichiers de référence. L'enregistrement fourni à la suite de la recherche implicite est affiché dans la partie inférieure de l'écran.

Recensement du Canada 1996\ 1996 Census of Canada

Contrôle Fenêtre

Lieu de travail

Codes Postaux | Entrepr./Immeubles | Adresse municipale | Intersections | Villes/Villages | Fermer

Rue: 8 MCCULLA AV
Ville\ Province: BRAMPTON ONTARIO
Code postal: L6V1L7

Ville: TORONTO
RMR: TORONTO
Province: ONTARIO

Entreprise: ROLLING THUNDER

Code postal:
Rue: MCCULLA
Ville: BRAMPTON
RMR: TORONTO
Province: ONTARIO

Chercher ???
Original | Ordre

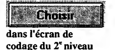
Choisir | Différer | Cas Spécial | S. R. | Précédent | Suivant | Continuer | Fichier détail

CODE POSTAL

Codepostal	Intervalle	In	Localité	Rue	Type	Dir	Ville	Rmr	Provinc
L6V1H9	4 - 26	E	BRAMPTON	MCCAUL	ST		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1J1	35 - 51	O	BRAMPTON	MCCAUL	ST		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1J2	36 - 52	E	BRAMPTON	MCCAUL	ST		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1J3	60 - 98	E	BRAMPTON	MCCAUL	ST		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1J4	61 - 69	O	BRAMPTON	MCCAUL	ST		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1J5	71 - 97	O	BRAMPTON	MCCAUL	ST		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1J7	11 - 31	O	BRAMPTON	ELLEN	ST		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1J8	6 - 12	E	BRAMPTON	WOODWARD	AV		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1J9	7 - 11	O	BRAMPTON	WOODWARD	AV		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1K2	17 - 39	O	BRAMPTON	WOODWARD	AV		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1K3	41 - 61	O	BRAMPTON	WOODWARD	AV		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI
L6V1K5	63 - 103	O	BRAMPTON	WOODWARD	AV		BRAMPTON	TORONTO	ONTARI

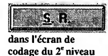
Dans le présent guide d'utilisation, l'écran ci-dessus est appelé **Écran de codage du 2[e] niveau**.

Voici un aperçu des options dont les codeurs du 3e niveau disposent pour résoudre des cas à l'aide de l'écran de codage du 2e niveau.



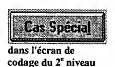
dans l'écran de codage du 2e niveau

Pour choisir et copier l'enregistrement de l'un des fichiers de référence à l'écran des réponses référées/différées.



dans l'écran de codage du 2e niveau

Pour charger le fichier de référence des secteurs de recensement et y choisir un enregistrement.



dans l'écran de codage du 2e niveau

Pour copier l'indicateur de cas spécial dans l'écran Réponses référées/différées. Un cas spécial est une réponse «bizarre» qui ne peut pas être codée à l'aide d'aucun des fichiers de référence disponibles.

Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons ci-dessus dans l'écran de codage du 2e niveau et que l'action correspondante est exécutée, le système vous ramène à l'écran Réponses référées/différées et copie la dernière sélection faite dans la partie de cet écran réservée aux enregistrements des fichiers de référence. Aucune des réponses du groupe n'est réellement codée à ce moment-ci.

Enregistrement d'un fichier de référence copié depuis l'écran de codage du 2e niveau.

Coder | Fichiers Réf. | Trier par | Imprimer | Aucun marqueur | Aperçu | Sortie

Enregistrement du fichier de référence Codes Postaux

Code Postal: K1N5M5, OTTAWA
67 to 123 MURRAY ST
OTTAWA, OTTAWA - HULL, ONTARIO

Réponses référées par le niveau 2

Pedea	Hhnum	Persnr	Entreprise	Voirie	Nom_rue	Type_rue	Dir_rue	Code_p	Sdr	Rmr
35013414	005	002	MAGELLAN ENGINEERING	117	MURRAY	ST		K1N5M5	OTTAWA	OTTAWA
35032301	315	001	HADLEY GIFTS INC	323	ST JOHN	RD		H9R3J1		MONTRÉ
35042059	090	002	102150 CANADA INC	1117	ST CATHERINE			H3B1H9	MONTREAL	MONTRÉ
35046514	180	006	SERGE LACROIX DT DENTUR	151	MAIN	ST		K6A1A1	HAWKESBURY	HAWKES
35049326	330	001	DAHL MANAGEMENT LTD	550	PELISSIER	ST			WINDSOR	WINDSO
35055058	376	005	A G DESIGN WORKS	407	2	ST		T2P2Y3	CALGARY	CALGARY
35058308	340	001	A B REPARATION	1553	PRINCIPALE			J3E1W6	SAINTE JULIE	MONTRÉ

Lorsque l'enregistrement d'un fichier de référence est copié, le bouton [Coder] dans l'écran Réponses référées/différées est automatiquement mis en évidence et utilisable. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, vous attribuez cet enregistrement à toutes les réponses marquées dans le groupe.

En tout temps, un codeur du 3e niveau peut décider, en utilisant le bouton [Fermer], de revenir à l'écran Réponses référées/différées depuis l'écran de codage du 2e niveau sans choisir un enregistrement d'un fichier de référence.

Fermer
dans l'écran de codage du 2e niveau

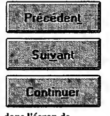
Pour fermer l'écran de codage du 2e niveau et revenir à l'écran Réponses référées/différées sans choisir un enregistrement d'un fichier de référence.

<u>Qu'y a-t-il de différent pour un codeur du 3e niveau dans l'écran de codage du 2e niveau</u>?

Les fonctions offertes aux codeurs du 3e niveau comprennent toutes celles dont les codeurs du 2e niveau disposent, à l'exception des fonctions ci-après.

La principale différence est qu'aucune réponse n'est automatiquement considérée comme codée lorsque vous appuyez sur le bouton [Choisir], [S.R.] ou [Cas spécial] dans l'écran de codage du 2e niveau. Lorsque vous appuyez sur l'un ou l'autre de ces boutons et que l'action correspondante est exécutée à partir de cet écran, le système vous ramène à l'écran Réponses référées/différées et copie la toute dernière sélection faite dans la partie de cet écran réservée aux enregistrements des fichiers de référence.

Les autres différences sont les suivantes : les boutons ci-après sont toujours en grisé et inutilisables dans l'écran de codage du 2e niveau pour les codeurs du 3e niveau.



dans l'écran de codage du 2e niveau

Il n'y a pas de boutons correspondant à ceux-ci qu'un codeur du 3e niveau peut utiliser dans l'écran Réponses référées/différées.

Referer

dans l'écran de codage du 2e niveau

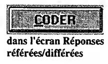
Le bouton [Référer] est utilisé par les codeurs du 1er et du 2e niveau pour renvoyer une réponse à une équipe de codeurs experts plus expérimentés. Il n'est pas disponible pour les codeurs du 3e niveau.



dans l'écran de codage du 2e niveau

Le bouton [Différer] est inutilisable lorsqu'on code des réponses référées/différées. Le codeur du 3e niveau peut établir lui-même l'ordre de codage et, par conséquent, choisir de différer le codage à plus tard en laissant des réponses non codées dans le fichier de la base de données au moment de sortir.

5.10 Coder

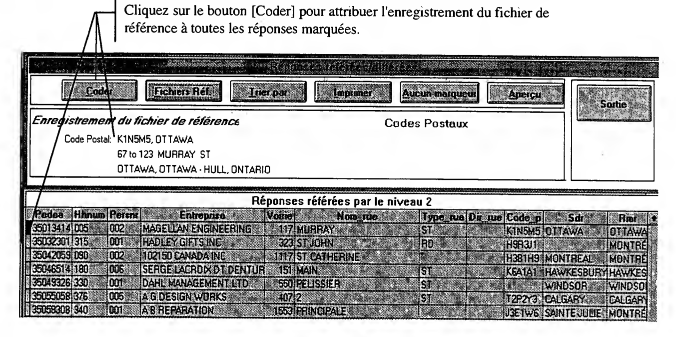


dans l'écran Réponses référées/différées

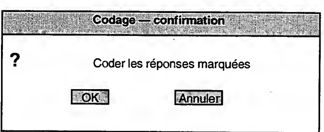
Le bouton [Coder] sert à attribuer l'enregistrement choisi dans le fichier de référence à toutes les réponses marquées.

À n'importe quel moment pendant que vous tentez de résoudre des cas de réponses référées/différées, vous pouvez décider de coder en même temps toutes les réponses marquées. Le bouton [Coder] n'est utilisable que si la première colonne d'au moins un enregistrement sur une réponse est marquée et si un enregistrement d'un fichier de référence ou un indicateur de cas spécial a été choisi dans l'écran de codage du 2e niveau.

Cliquez sur le bouton [Coder] pour attribuer l'enregistrement du fichier de référence à toutes les réponses marquées.



Lorsque vous cliquez sur le bouton [Coder], une boîte de dialogue de confirmation apparaît. Vous devez fournir une réponse.

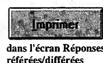


1. Choisissez [OK] pour confirmer que l'enregistrement de fichier de référence sélectionné est une correspondance qui convient pour tous les enregistrements de réponses marqués. Les réponses marquées sont maintenant considérées comme codées et sont automatiquement rayées de la liste des réponses à coder.

2. Choisissez [Annuler] pour annuler et sortir de la boîte de dialogue de confirmation sans coder aucune réponse.

Attention : Lorsque vous codez à l'aide de l'écran Réponses référées/différées, vous ne disposez d'aucun bouton [Précédent]. Lorsque vous appuyez sur le bouton [OK] dans la boîte de dialogue Codage - confirmation, la décision de codage est irréversible.

5.11 Imprimer

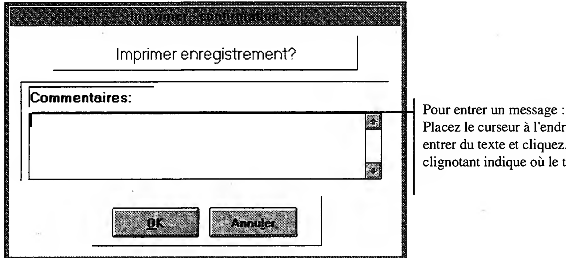


dans l'écran Réponses référées/différées

Le bouton [Imprimer] de l'écran Réponses référées/différées permet de transmettre à l'imprimante un rapport contenant la liste de tous les enregistrements de réponses marqués.

À n'importe quel moment pendant que vous tentez de résoudre des cas de réponses référées/différées, vous pouvez décider d'imprimer un rapport sur une ou plusieurs réponses marquées. Le bouton [Imprimer] n'est utilisable que si au moins un enregistrement de réponses est marqué.

Lorsque vous cliquez sur le bouton [Imprimer], une boîte de dialogue Imprimer - confirmation apparaît à l'écran. Vous devez fournir une réponse.



La zone des commentaires est facultative. Il s'agit d'une zone d'introduction de données dans laquelle vous pouvez inscrire des notes pour vous-même ou un message à transmettre aux autres membres de l'équipe de codage du 3e niveau.

1. Entrez toute observation que vous désirez communiquer aux autres membres de l'équipe de codage du 3e niveau.

2. Choisissez [OK] pour confirmer que vous désirez imprimer le rapport.

3. Choisissez [Annuler] pour annuler et sortir de la boîte de dialogue servant à confirmer l'impression.

5.12 Aperçu



Le bouton [Aperçu] de l'écran Réponses référées/différées vous permet de visualiser à l'avance sur écran un rapport contenant tous les enregistrements dont la première colonne est actuellement marquée.

À n'importe quel moment pendant que vous tentez de résoudre des cas de réponses référées/différées, vous pouvez décider de visualiser à l'avance sur écran un rapport contenant un ou plusieurs enregistrements dont la première colonne est marquée. Le bouton [Aperçu] n'est utilisable que si au moins un enregistrement de réponses est marqué.

Voici un exemple de prévisualisation pleine page du rapport Réponses référées/différées.

Voici un exemple de la prévisualisation de la partie d'une page qui a fait l'objet de la fonction «zoom Avant» pour le rapport Réponses référées/différées. Vous pouvez utiliser les barres de défilement qui apparaissent le long des bords droit et inférieur de la fenêtre pour parcourir le rapport.

OK
Next
Previous
Page 1
Zoom In
Zoom Out

Highlighted Responses Referred from Tier Two or De
Réponses surlignées référées du niveau 2 ou différ

Pedea 35013414 **Hhnum** 005 **Persnr** 002

Residence/Résidence

Csd/Sdr
Cma/Rmr
Prov ONTARIO

Place of work responses (raw) / Réponses du Lieu de travail (origina

Add./Adr. 117 MURRAY ST
Csd/Sdr OTTAWA ONTARIO
PCode K1N5M5
Firm/Ent. MAGELLAN ENGINEERING

Parsed responses / Réponses épurées

Csd/Sdr OTTAWA **Prov** ONTARIO
Street/Rue 117 ,MURRAY ,ST

Check-boxes for Place of work / Cases cochées du Lieu de travail

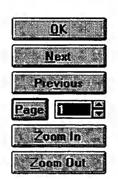
At home / À la maison 0 **No fixed / Aucune fixe** 0 **Outside Canada / Extérieur du Canada** 0

Pedea 35032301 **Hhnum** 315 **Persnr** 001

Residence/Résidence

Csd/Sdr HAMILTON **Cma/Rmr** HAMILT
Prov ONTARIO

Lorsque vous visualisez à l'avance sur écran un rapport structuré, vous pouvez utiliser les boutons ci-après.



Pour fermer la fenêtre de prévisualisation et retourner à l'écran Réponses référées/différées.

Pour visualiser à l'avance la page suivante ou précédente d'un rapport.

Pour aller à une page précise d'un rapport.

Pour faire un zoom vers gros plan ou vers plan général sur une page du rapport.

5.13 Sortie



dans l'écran Réponses référées/différées

Le bouton [Sortie] sert à mettre fin à la séance de codage des réponses référées/différées.

À n'importe quel moment pendant le codage de réponses à l'aide de l'écran Réponses référées/différées, vous pouvez choisir de mettre fin à la séance de codage.

Lorsque vous cliquez sur le bouton [Sortie], le système vous ramène au menu Lieu de travail pour le codage du 3e niveau, où vous pouvez choisir de commencer une autre séance de codage ou de sortir du système de codage interactif de la variable «Lieu de travail».

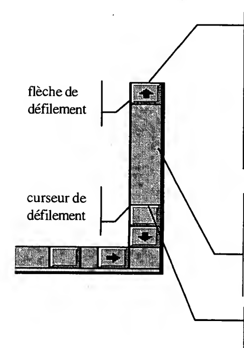
Conseil : Lorsque vous utilisez l'écran de codage du 2e niveau et que vous voulez mettre fin à la séance de codage, cliquez sur le bouton [Fermer] pour retourner à l'écran Réponses référées/différées. Dans ce dernier, utilisez le bouton [Sortie] comme il est expliqué ci-dessus.

6. Défilement d'un fichier

6.1 Pour faire défiler un fichier

Une fenêtre ne présente à la fois qu'une partie du fichier (ou du rapport). Vous pouvez utiliser les barres de défilement qui apparaissent le long des bords droit et inférieur de la fenêtre pour parcourir le fichier (ou le rapport) en le faisant défiler.

L'illustration ci-dessous décrit la façon d'utiliser les flèches de défilement et le curseur de défilement qui se trouvent à l'intérieur de la barre de défilement verticale pour faire remonter et descendre le contenu d'une fenêtre. Les mêmes mesures s'appliquent pour faire défiler le contenu d'une fenêtre de gauche à droite à l'aide de la barre de défilement horizontale.



Pour faire défiler lentement, une ligne à la fois, cliquez une fois sur l'une des flèches de défilement situées à l'une des extrémités de la barre de défilement.

Pour faire défiler continuellement, une ligne à la fois, cliquez sur l'une des flèches de défilement et tenez le bouton de la souris enfoncé.

Le défilement se fait dans le sens de la flèche.

Pour faire défiler un écran à la fois, cliquez une fois au-dessous ou au-dessus de la flèche située dans la barre de défilement.

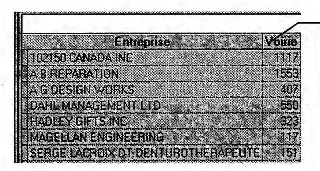
Vous faites défiler la liste vers le haut lorsque vous cliquez au-dessus du curseur de défilement, ou vers le bas lorsque vous cliquez au-dessous du curseur de défilement.

Pour faire défiler la liste rapidement, cliquez sur le curseur de défilement et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas dans la barre de défilement.

Le défilement se fait dans le sens dans lequel vous faites glisser le curseur de défilement.

6.2 Modification de la largeur d'affichage d'une zone

Lorsque des zones d'un fichier sont affichées dans une fenêtre, vous pouvez modifier la largeur d'affichage de n'importe laquelle de ces zones. La largeur réelle de la zone dans la base de données n'est pas modifiée; seule sa largeur d'affichage l'est. Les données pourraient sembler disparaître ou être retranchées au moment du redimensionnement; toutefois, vous ne pouvez pas altérer les données sous-jacentes lorsque vous modifiez la largeur d'affichage d'une zone.

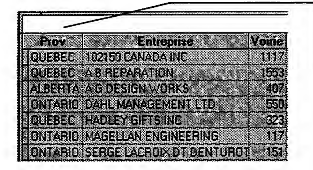


Entreprise	Voirie
102150 CANADA INC	1117
A B REPARATION	1553
A G DESIGN WORKS	407
DAHL MANAGEMENT LTD	550
HADLEY GIFTS INC	323
MAGELLAN ENGINEERING	117
SERGE LACROIX DT DENTUROTHERAPEUTE	151

Placez le curseur sur la ligne verticale entre les titres de zone.
Le curseur se noircit et des flèches apparaissent sur ses côtés.
Faites glisser la ligne verticale vers la gauche ou la droite pour augmenter ou réduire la largeur d'affichage de la zone.

6.3 Modification de l'ordre d'affichage des zones

Lorsque des zones d'un fichier sont affichées dans une fenêtre, vous pouvez modifier leur ordre d'affichage. Cette opération ne modifie pas l'ordre réel des zones dans la base de données, mais seulement l'ordre dans lequel elles sont affichées.



Prov	Entreprise	Voirie
QUEBEC	102150 CANADA INC	1117
QUEBEC	A B REPARATION	1553
ALBERTA	A G DESIGN WORKS	407
ONTARIO	DAHL MANAGEMENT LTD	550
QUEBEC	HADLEY GIFTS INC	323
ONTARIO	MAGELLAN ENGINEERING	117
ONTARIO	SERGE LACROIX DT DENTUROT	151

Placez le curseur sur le titre de la zone à déplacer.
Faites glisser le nom de la zone que vous voulez déplacer vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que la colonne se trouve à la position désirée.
Dans cet exemple, la zone Prov a été déplacée pour devenir la première colonne.

7. Glossaire

Dans le présent guide d'utilisation et dans le système de codage interactif de la variable «Lieu de travail», un certain nombre de termes et d'abréviations sont employés pour désigner des unités géographiques utilisées dans le cadre du Recensement de la population. Voici un glossaire de consultation facile des termes et des abréviations employés dans le système de codage de la variable «Lieu de travail».

Îlot ou côté d'îlot	Le point représentatif de côté d'îlot désigne la plus petite unité géographique reconnaissable à laquelle des données du recensement peuvent être associées. Le côté d'îlot correspond à un côté de rue, normalement situé entre deux intersections consécutives ou entre l'intersection d'une route et d'un autre trait physique quelconque (comme un ruisseau ou une voie de chemin de fer). Chaque côté d'îlot a un point représentatif qui est situé arbitrairement dans le centre approximatif du côté d'îlot et est associé à des coordonnées géographiques.
Région métropolitaine de recensement (RMR)	Une région métropolitaine de recensement (RMR) est une très grande région urbaine avec laquelle les régions urbaines et rurales adjacentes ont un degré d'intégration économique et sociale très élevé. Une RMR diffère d'une agglomération de recensement par la taille de la population. Une RMR est délimitée à partir d'une région urbaine comptant au moins 100 000 habitants (d'après les résultats du recensement précédent). De nombreuses villes peuvent être comprises à l'intérieur d'une RMR et, par conséquent, la même rue apparaîtra souvent dans plusieurs villes différentes faisant partie d'une RMR.
Localité ou nom de localité	Le nom de localité est un terme général pour désigner les villes, villages, localités, quartiers urbains, collectivités, aéroports et d'autres genres de localités non constituées. Les noms de localité comprennent les localités habitées, d'anciennes localités déjà habitées et d'autres noms reliés à une activité humaine quelconque.
Code postal	Le code postal est un code alphanumérique à six caractères (ANA NAN) établi et utilisé par la Société canadienne des postes pour le traitement du courrier. Le premier caractère du code postal (attribué par ordre alphabétique d'est en ouest d'un bout à l'autre du Canada) correspond à la province ou au territoire, ou à une vaste région située entièrement dans une province.

8. Opérations de base dans Windows

Il faut avoir une connaissance de base du logiciel Windows pour utiliser le système de codage interactif du Lieu de travail.

8.1 Utilisation de la souris - Terminologie

Pointer	Déplacer la souris jusqu'à ce que l'extrémité du pointeur soit située sur l'élément précisé sans utiliser le bouton gauche de la souris.
Cliquer	Déplacer la souris jusqu'à ce que l'extrémité du pointeur soit située sur l'élément précisé, puis appuyer sur le bouton gauche de la souris et le relâcher.
Cliquer deux fois	Déplacer la souris jusqu'à ce que l'extrémité du pointeur soit située sur l'élément précisé, puis appuyer sur le bouton gauche de la souris deux fois, rapidement, et le relâcher.
Faire glisser	Déplacer la souris jusqu'à ce que l'extrémité du pointeur soit située sur l'élément précisé, tenir le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacer la souris. Le pointeur de la souris se déplace en faisant glisser l'élément. Une fois l'élément rendu à l'emplacement voulu, on relâche le bouton gauche de la souris.

8.2 Manipulation des fenêtres

Dans le système de codage interactif du Lieu de travail, les boutons suivants ne fonctionnent que dans certaines fenêtres.

Pour réduire une fenêtre	Cliquez sur le bouton «Réduction» dans le coin supérieur droit de la fenêtre.
Pour rendre à une fenêtre réduite sa taille initiale	Cliquez deux fois sur l'icône représentant la fenêtre réduite qu'il faut ramener à sa taille initiale.
Pour agrandir une fenêtre	Cliquez sur le bouton «Agrandissement» dans le coin supérieur droit de la fenêtre.
Pour rendre à une fenêtre agrandie sa taille initiale	Cliquez sur le bouton «Restauration» dans le coin supérieur droit de la fenêtre.
Pour déplacer une fenêtre entière	Faites glisser la barre de titre de la fenêtre jusqu'à son nouvel emplacement.
Pour sélectionner une fenêtre	Cliquez n'importe où sur la fenêtre à activer. La barre de menus et les bordures de la fenêtre sélectionnée se noircissent.
Pour fermer une fenêtre	Cliquez sur le bouton du menu Système dans le coin supérieur gauche de la fenêtre. Lorsque vous fermez la fenêtre d'une application, l'application correspondante s'arrête.

